

# Kutná Hora

## Miasto Srebra

### INSTRUKCJA

*We wzgórzu w środkowych Czechach odkryto złoża srebra. Górnicy tłumnie przybywają do sennej doliny, która w XIV wieku jest już tętniącym życiem miastem.*

*Gracze kierują zamożnymi rodzinami posiadającymi wpływy w różnych gildiach. Wykorzystują swój majątek, aby rozwijać kopalnie i budować Kutną Horę. W wyniku podejmowanych przez nich decyzji miasto się rozrasta i przeobraża się jego gospodarka. Aby wygrać, gracze muszą dostosowywać się do zmian cen i korzystać z nadarzających się okazji.*

JAK GRAĆ?



[www.cge.as/kh\\_http](http://www.cge.as/kh_http)



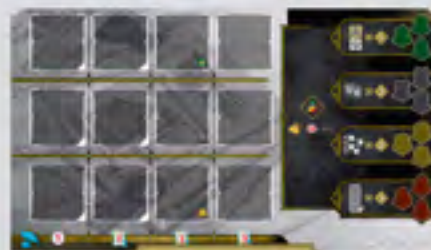
# Elementy gry



plansza Kutnej Hory



tor rund



plansza ratusza



11 kafelków św. Barbary



4 arkusze pomocy



4 planszethi graczy

Przed pierwszą rozgrywką należy złożyć te elementy zgodnie z instrukcją na sąsiedniej stronie.



2 stojaki na karty



24 kafelki budynków gildii



12 kafelków gildii



18 żetonów pelikanów



12 kafelków budynków publicznych (z symbolem arystokraty)



plansza poszukiwań



4 kafelki skał



12 żetonów arystokratów



9 kart przygotowania gildii



15 kart przygotowania kopalni



4 kafelki technologii górniczej



27 kafelków kopalni



53 monety



znacznik pierwszego gracza



po 6 kart akcji na gracza



21 kart populacji



16 kart rudy



10 kart wydarzeń



## RE-WOOD



Z dumą prezentujemy pierwszą nowoczesną grę planszową, w której użyto RE-Wood, rewolucyjnego materiału opracowanego w Niemczech. Ta nowa technologia wykorzystuje odpady drewniane i materiał wiążący z recyklingu do produkcji wyjątkowych, bardzo szczegółowych elementów do gier planszowych.



znacznik rundy



znacznik podatków



Po 1 zestawie elementów w każdym kolorze gracza:



12 figurek domów



9 figurek górników



6 znaczników produkcji



3 znaczniki działek



znacznik reputacji



znacznik punktacji

### ZAPASOWE ELEMENTY

Zachowaj ten arkusz w pudełku na wypadek zgubienia któregoś z tych kluczowych elementów.



**Nie wypychaj ich z wypraski!**

## DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ!



www.cge.as/KH\_extra

- elementy deluxe
- wskazówki i rady
- notatki autorów
- oficjalna wideoinstrukcja



ZESTAW METALOWYCH MONET

## Instrukcja składania stojaków na karty

Złóż karton jak na ilustracji, a następnie umocuj poszczególne elementy.

Krok A



Krok B



Krok C



## Instrukcja składania planszki gracza

Użyj taśmy dwustronnej jak na ilustracji.





# Przygotowanie gry

## TOR RUND



W rozgrywce 4-osobowej używa się strony z 5 rundami.  
W rozgrywce 2- i 3-osobowej używa się strony z 6 rundami.

1. Znacznik rundy należy umieścić na 1. polu toru rund.
2. Znacznik podatków należy umieścić na polu „0” toru podatków, który znajduje się poniżej toru rund.
3. Stos zawierający 3 budynki z czerwonym symbolem arystokraty należy umieścić na torze rund na polu z tym symbolem.



## PLANSZA RATUSZA

4. Budynki gildii należy posortować według kolorów na 6 stosów. Z każdego stosu należy wyjąć kafelek z narożnikiem oznaczonym kolorem.



Kafelek jest odwrócony tą stroną do góry, dopóki budynek nie zostanie zbudowany.

6 kafełków ma oznaczony narożnik.

Oznaczone kafełki znajdują się na spodzie odpowiednich stosów. Najpierw należy te kafełki potasować, a następnie losowo rozłożyć na 6 polach w 2 pierwszych kolumnach z lewej na planszy ratusza. Pozostałe 3 kafełki z każdego stosu, ułożone w losowej kolejności, należy umieścić na oznaczonych kafełkach odpowiedniego koloru.

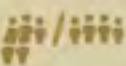
5. Budynki z zielonym, srebrnym i żółtym symbolem arystokraty należy posortować według kolorów na 3 stosy. Każdy stos należy potasować i umieścić na planszy ratusza na polu odpowiadającym danemu arystokratcie. W dalszej części instrukcji budynki z symbolem arystokraty będą nazywane **budynkami publicznymi** – każdy może je zbudować, ale do nikogo nie będą należeć.



Kafelek jest odwrócony tą stroną do góry, dopóki budynek nie zostanie zbudowany.

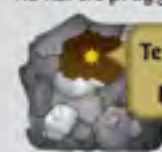
## PLANSZA KUTNEJ HORY

Planszę Kutnej Hory należy rozłożyć odpowiednią stroną do góry.



W rozgrywce 3- i 4-osobowej używa się strony, na której jest więcej kwadratowych pól.  
W rozgrywce 2-osobowej używa się strony, na której jest mniej kwadratowych pól.

6. Należy wylosować 1 kartę przygotowania kopalni.
7. Kafełki skał należy potasować zakryte, następnie rozłożyć na polach wskazanych na karcie przygotowania kopalni i odkryć je.



Te gwiazdki będą miały znaczenie na koniec gry podczas obliczania wartości każdego rzędu.

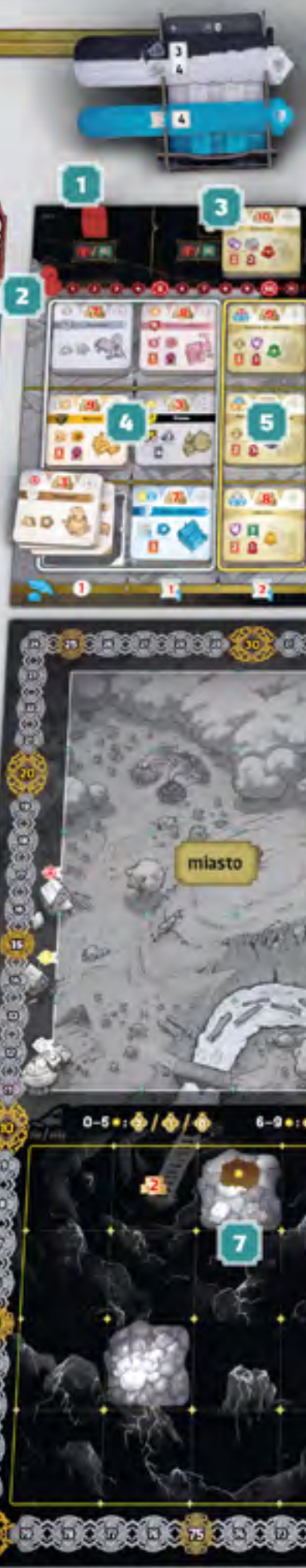
losowa karta przygotowania kopalni



TOR RUND

PLANSZA RATUSZA

PLANSZA KUTNEJ HORY







## STOJAKI NA KARTY

8. **Stojaki na karty** należy umieścić w taki sposób, aby wszyscy gracze je widzieli. Wskaźniki należy przesunąć w lewo tak, aby były widoczne liczby tylko w kolumnie najbardziej z lewej. Karty powinny być ułożone po kolei zgodnie z numeracją – karta o numerze 0 na początku, a karta z symbolem odwrócenia talii na samym końcu.



talia populacji (karty 0–19)



talia rudy (karty 0–14)



## KATEDRA ŚW. BARBARY

9. **Katedrę św. Barbary** należy umieścić w taki sposób, aby wszyscy gracze ją widzieli. 11 kafelków należy ułożyć po kolei zgodnie z numeracją: kafelki 1–5 na dole, kafelki 6–10 na środku, kafelek 11 na górze.



## BANK

10. **Monety, żetony arystokratów i żetony pelikanów** należy umieścić w pobliżu planszy. Tworzą razem bank. W banku powinny być dokładnie po 3 żetony arystokratów w każdym kolorze.



## KOPALNIE

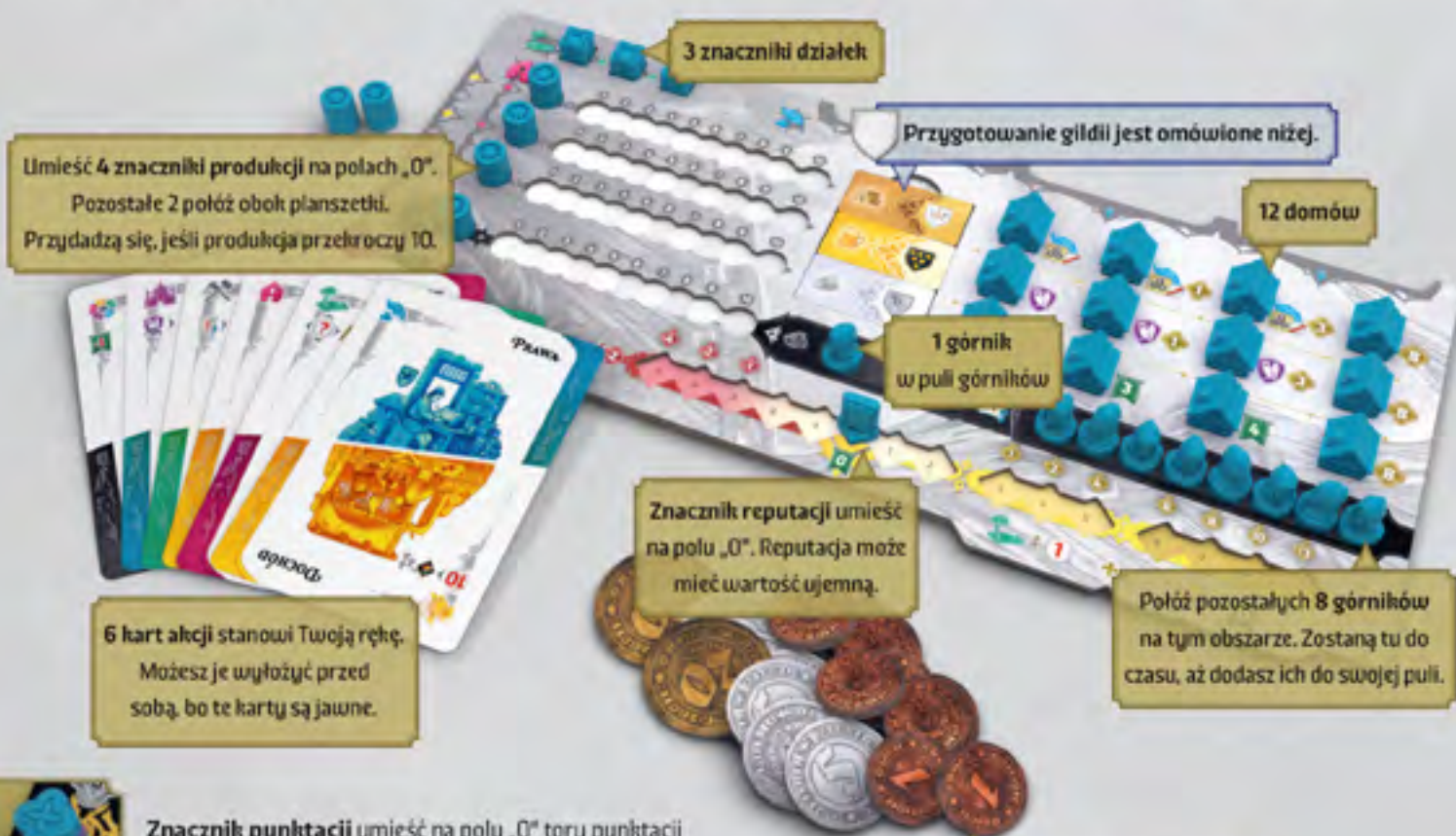
11. **4 kafelki technologii górniczej** należy ułożyć po kolei w formie zakrytego stosu. Na wierzchu stosu powinien znajdować się kafelek z 1 symbolem .
12. **Kafelki kopalni** należy posortować zakryte według rewersów. Każdy zestaw należy potasować, a następnie należy utworzyć stos kafelków kopalni w taki sposób, aby kafelki znalazły się na wierzchu, – pod nimi, a – na spodzie stosu. Stos należy umieścić na środkowym polu planszy poszukiwań (zostaje na niej 1 puste pole na stos kafelków odrzuconych).





## Przygotowanie graczy

Każdy z graczy wybiera kolor, a następnie bierze elementy w tym kolorze. Większość z nich umieszcza na swojej planszeczce.



Znacznik punktacji umieść na polu „0” toru punktacji na planszy Kutnej Hory.

### PIERWSZY GRACZ



Znacznik pierwszego gracza jest wzorowany na pierwszej pieczęci miejskiej Kutnej Hory z 1308 roku. Otrzymuje go gracz, który jako ostatni był pod ziemią. Pierwszego gracza można też wyłonić przez losowanie.

Początkowe monety:  
pierwszy gracz – 40 groszy  
drugi gracz – 41 groszy  
trzeci gracz – 42 grosze  
czwarty gracz – 43 grosze

## Przygotowanie gildii

Każdy gracz należy do 3 gildii. Jego gildie określają, które budynki może budować.

Karta przygotowania gildii wskazuje, jakie zestawy gildii otrzymują gracze. Należy wylosować 1 kartę i znaleźć na niej rząd odpowiadający liczbie graczy.

- **Każdy z graczy wybiera 1 zestaw.** Gracze wybierają w odwrotnej kolejności, czyli zaczynając od ostatniego, a kończąc na pierwszym gracz, dla którego zostaje tylko 1 zestaw.
- Następnie każdy z graczy decyduje, w jakiej kolejności ułoży kafelki gildii. **Gracze decydują po kolei, tym razem zaczynając od pierwszego gracza.**



**W pierwszej rozgrywce** użyjcie karty przygotowania gildii oznaczonej numerem 1, która jest pokazana na ilustracji obok.

Każdy z graczy otrzymuje inny zestaw 3 gildii spośród zestawów wskazanych w odpowiednim rzędzie na tej karcie. Zestawy przydzielcie losowo albo sami wybierzcie. Nie przejmujcie się tym w pierwszej rozgrywce.

Ułóżcie kafelki gildii na swoich planszeczках w kolejności wskazanej na karcie. W kolejnych rozgrywkach sami zdecydujcie o ich kolejności.



## Rozgrywka 2-os. – przygotowanie kart wydarzeń

W rozgrywce 2-osobowej korzysta się z kart wydarzeń, które dynamizują rynek Kutnej Hory.

Karty wydarzeń należy podzielić na talie A i B, a następnie obie potasować. W każdej rundzie oprócz ostatniej będzie rozpatrywane wydarzenie. W rundach przed stołem budynków z czerwonym symbolem arystokraty będą to wydarzenia A, a w rundach za tym stołem – wydarzenia B. Nad każdym polem toru rund należy umieścić zakrytą kartę wydarzenia z odpowiedniej talii (oprócz pola ostatniej rundy). Kartę wydarzenia przygotowanego na rundę 1 należy odkryć już teraz, zanim runda 1 się rozpocznie.



Jeśli w lewym górnym rogu karty wydarzenia rundy 1 znajduje się symbol podatków, należy przesunąć znacznik podatków o wskazaną liczbę pól.



Karty wydarzeń można używać także w rozgrywkach 3- i 4-osobowych, aby rynek był bardziej dynamiczny, nie jest to jednak konieczne.

## KUTNÁ HORA



Odkrycie złóż srebra w pobliżu obecnego miasta Kutná Hora w 1260 roku przyciągnęło ludzi z całej Europy. Przy nowych kopalniach powstawały osady i prowizoryczne kaplice, a na wzgórzach nad rzeką narodziło się miasto Kutná Hora. W kolejnym stuleciu stało się ono znaczącym źródłem bogactwa i siły królestwa – konkurowało nawet z Pragą.

Miasto powstawało w naturalny sposób, bez planu. Obozy górnicze rozrastały się, aż w końcu połączyły się w jedną osadę. Osada szybko się zorganizowała, zbudowano mur, i tak Kutná Hora stała się miastem.

Po 20 latach Kutná Hora produkowała jedną trzecią europejskiego srebra. A to był dopiero początek. W grze 1 tura reprezentuje mniej więcej 13 lat rozwoju... Brzmi to bardzo abstrakcyjnie, lepiej zilustruje to konkretny

przykład: aby zbudować kościół, który wznoszono przez dziesięciolecia, w grze wystarczą jedynie 2 tury.

Srebro wydobywano w Kutnej Horze przez kilkaset lat. Początkowo złoża znajdowały się blisko powierzchni, ale z czasem kopalnie musiały sięgać coraz głębiej. Utrzymanie głębszych kopalni było bardziej złożone. Trzeba było odpompowywać wodę i doprowadzać powietrze. Najgłębsza kopalnia Kutnej Hory, Osioł, była prawdopodobnie najgłębiej sięgającą aktywną kopalnią na świecie.

Na srebrze wzbogacili się nie tylko arystokraci, ale też zwykli mieszkańcy miasta. Górnicy, budowniczości, kupcy i kowale – każdy fach związany ze srebrem się liczył. A gdy mieszkańcom dobrze się wiodło, chcieli pokazać światu swój dobrobyt. Budowali kościoły i domy, nawet rezydencje, które były świadectwem ich zamożności i niezależności – i wyrażały pragnienie samostanowienia, bez ingerencji ze strony arystokracji.

Mamy nadzieję, że gra pozwoli Wam poczuć ducha czasów, w których ciężko pracujący górnicy i mieszkańcy miasta przeobrażili średniowieczną dolinę w jedno z najważniejszych europejskich miast epoki renesansu.



# Ceny

W grze występuje 6 rodzajów dóbr. Ich wartość jest podana w groszach praskich. Grosz praski to moneta, którą zaczął bić król Wacław II po przejęciu kontroli nad kopalniami srebra w Kutnej Horze.

Gdy gracz musi zapłacić drewnem czy pozwoleniami, sprawdza aktualną cenę i płaci odpowiednią liczbę groszy.



Ceny będą się zmieniać w trakcie rozgrywki. Zawsze gdy efekt spowoduje przełożenie karty w tali populacji albo w tali rudy, należy wyjąć wierzchnią kartę i wsunąć ją na spód danej tali (bez odwracania).



## Dynamika rynku

Ceny dóbr zmieniają się w zależności od podaży i popytu.



Gdy wzrasta populacja...

...rosną też ceny.



Gdy wzrasta produkcja rudy...

...ceny rudy spadają.



...ale rosną ceny srebra i koszty pozwoleń.



Gdy zostanie zbudowany budynek gildii, odpowiedni wskaźnik przesunąć w prawo i ceny spadają.



Srebrne budynki powodują spadek cen srebra, ale rosną wtedy ceny rudy.

(Dlaczego ta liczba jest przekreślona? Wyjaśnimy to na str. 15).



# Rozgrywka

Rozgrywka jest podzielona na rundy, jak pokazuje tor rund nad planszą.

Gracz ze znacznikiem pierwszego gracza rozgrywa turę jako pierwszy. Po nim tury rozgrywają kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż wszyscy rozegrają po 3 tury.

**W ramach swojej tury** gracz wybiera, które karty akcji z ręki chce zagrać. Na każdej karcie znajdują się 2 akcje – gracz wybiera 1 z nich.

Zagranej karty nie można ponownie użyć do końca rundy. Oznacza to, że wybierając daną akcję, gracz jednocześnie traci możliwość użycia drugiej połowy karty. **Akcje trzeba zatem dobrze planować.**



W 2 pierwszych turach każdej rundy gracz zagrywa **po 2 karty**. Zostaną mu potem tylko 2 karty. W ostatniej turze zostaną mu na ręce 2 karty, z których zagrywa tylko 1.

**Runda dobiega końca**, gdy wszyscy gracze rozegrają po 3 tury (i zagrają po 5 ze swoich 6 kart). Na koniec rundy należy wykonać określone czynności zgodnie z wytycznymi na torze rund. (Więcej na str. 16).

- Na koniec każdej rundy każdy z graczy musi albo zapłacić podatki, albo ponieść karę w postaci utraty reputacji.
- Po kilku rundach do gry wchodzić kafelki budynków z czerwonym symbolem arystokraty.
- Na koniec każdej z 3 ostatnich rund arystokraci mogą zapewnić punkty. Gracze mają wpływ na to, co jest punktowane w tym kroku.

**Podczas przygotowania do następnej rundy** gracze biorą karty akcji z powrotem na rękę. Znowu będą mogli ich użyć.

**Znacznik pierwszego gracza należy przekazać sąsiadowi z lewej.** Nowy pierwszy gracz rozpoczyna następną rundę.



*Niebieski gracz w swojej pierwszej turze wybrał akcję działki i akcję kopalni. W drugiej turze chciałby ponownie wykonać akcję kopalni, ale nie może. Nie ma już na ręce karty z tą akcją. Nie może nawet użyć akcji uniwersalnej, ponieważ tę kartę też już zagrał. Gracz mógł ważnie zaplanować akcje i wybrać drugą kartę z akcją działki zamiast tej, na której jest akcja kopalni.*

## HUTNICY

Proces otrzymywania srebra z rudy był długi i skomplikowany. W grze budynki hutników odzwierciedlają różne etapy tego procesu. Kutná Hora była miastem przemysłowym. Dniami i nocami pracowali tam dziesiątki pieców.

# Jak wygrać?

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów. Nic w tym niezwykłego. Jak jednak zdobywać punkty? Jest na to wiele sposobów. Na koniec każdej z 3 ostatnich rund przeprowadza się specjalną fazę punktowania arystokratów. Poza tym znaczna liczba punktów jest przydzielana na koniec gry. Wyjaśnimy to w dalszej części instrukcji. Ale już teraz podzielimy się wskazówką: warto przyjrzeć się swoim kafelkom i zwrócić uwagę na ich lewy górny róg.

Te symbole mogą odpowiadać symbolom na obrzeżach obszaru miasta i na sąsiednich budynkach. Na koniec gry każdy pasujący symbol będzie wart 1 punkt.



Te gwiazdki wpływają na to, ile będzie wart rząd kopalni. Gracze z większą liczbą gwiazdek zdobędą więcej punktów za rząd. Warto mieć przewagę nad innymi w najlepiej punktujących rzędach.





# Akcja kopalni

Budowanie kopalni zwiększa produkcję rudy gracza i daje mu możliwość zdobycia później punktów.

**1. Sprawdzenie puli górników.** Rozgrywkę rozpoczyna się z 1 górnikiem w puli, więc podczas swojej pierwszej akcji kopalni gracz może pominąć ten krok. Jeśli jednak gracz nie ma w puli górników, musi kupić pozwolenie na większą liczbę górników. Sprawdza aktualną cenę pozwolenia (niebieski wskaźnik) i płaci odpowiednią liczbę groszy, aby przesunąć do 2 górników z obszaru po prawej do swojej puli górników (może się w niej znajdować maksymalnie 2 górników).

**2. Dobranie kafelków kopalni i wybór 1 z nich.** Liczba dobieranych kafelków zależy od aktualnego poziomu technologii górniczej. Na początku rozgrywki jest to poziom 1, więc gracz dobiera tylko 1 kafelek. Jeśli poziom technologii jest wyższy, gracz dobiera wskazaną liczbę kafelków i wybiera 1, który zagra. Pozostałe odkłada na stos kafelków odrzuconych. Jeśli stos kafelków kopalni się wyczerpie, należy potasować odrzucone kafelki i utworzyć nowy (kafelki I, II i III będą od tej pory wymieszane).

**3. Wybór pola i opłacenie kosztu.** Gracz musi umieścić kafelek na wejściu albo obok zbudowanej wcześniej kopalni albo poniżej zbudowanej wcześniej kopalni. Dwa wejścia są nadrukowane na planszy. Koszt budowy na nich wynosi 2 drewna. Koszt budowy na innych pustych polach wskazuje kopalnia znajdująca się obok albo nad danym polem. Jeśli liczba kosztów spełnia ten warunek, gracz płaci najwyższy (nie sumę wszystkich kosztów). Nie można budować na kafelku skały ani na istniejącej kopalni.

**4. Umieszczenie kafelka kopalni, oznaczenie go górnikiem z puli i rozpatrzenie.** Zagrany kafelek kopalni może wymagać wykonania różnych czynności.

**2** Większość kafelków kopalni zwiększa produkcję rudy. Gracz przesuwa odpowiednio znacznik produkcji rudy na swojej planszecie.



**2** Należy przełożyć wskazaną liczbę kart w talii rudy. (Zawsze gdy gracz zwiększa swoją produkcję rudy, przekłada tyle kart w talii rudy, o ile zwiększył produkcję).

**1** Niektóre kopalnie przyciągają do miasta więcej ludzi. Należy przełożyć wskazaną liczbę kart w talii populacji.

**2** Niektóre kopalnie natychmiast zapewniają punkty. Gracz przesuwa do przodu swój znacznik na torze punktacji o wskazaną wartość.



## GÓRNICY

Górnik pracował w ciemnych podziemiach. Jego jedynym źródłem światła była mała lampa, która nie oświetlała otoczenia lepiej niż płomień zapalki. Codziennie ryzykował śmierć z powodu braku tlenu albo zawalenia się tuneli. Jednak w przeciwieństwie do średniowiecznych chłopów górniczy z Kutnej Hory byli wolnymi mieszkańcami miasta, a to znaczy, że za tę niebezpieczną pracę mogli oczekiwać sowej zapłaty.



## Akcja praw

Zanim gracz będzie mógł wznieść budynek w Kutnej Horze, musi nabyć prawa do jego budowy.

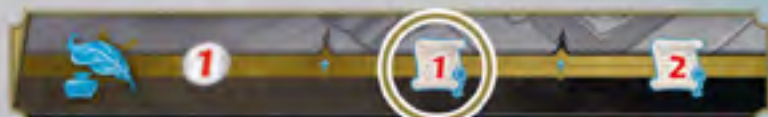
1. **Wybór kafelka budynku z planszy ratusza.** Dostępny jest tylko wierzchni kafelek z każdego stosu. Gracz może wybrać budynek gildii pod warunkiem, że dany budynek należy do 1 z 3 gildii, które umieścił na swojej planszeczce podczas przygotowania do gry. Może też wybrać budynek publiczny, ale powinien pamiętać, że budynki publiczne nie zwiększają produkcji.

2. **Opłacenie kosztu nabycia praw.** Budynki w kolumnie najbardziej z lewej kosztują tylko 1 grosz. Te w pozostałych kolumnach mają koszt w postaci 1, 2 albo 3 pozwoleń, jak wskazują symbole na planszy. Gracz sprawdza aktualną cenę pozwoleń i płaci odpowiednią liczbę groszy.

3. **Wzięcie kafelka.** Gracz umieszcza kafelek w 1 z 3 wycięć w górnej części swojej planszeczki. Jeśli wszystkie wycięcia są zajęte, gracz nie może wykonać akcji praw.

4. **Przesunięcie stosu na koniec rzędu.** Gracz przesuwa stos, z którego wziął kafelek, na koniec rzędu, a następnie przesuwa stosy tak, aby wypełnić puste pola.

**Uwaga!** Kafelki zawsze przesuwa się w lewo, aby wypełnić puste pola. Oznacza to, że kolumna z kosztem 3 pozwoleń nie będzie używana, dopóki do gry nie wejdą kafelki z czerwonym symbolem arystokratów.



## Akcja działki

1. Zanim gracz będzie mógł zbudować budynek w Kutnej Horze, musi zarezerwować działkę.

- **Jeśli w mieście nie ma budynków,** gracz może zarezerwować dowolną działkę, czyli puste kwadratowe pole, za 5 groszy.
- **Jeśli w mieście jest budynek,** gracz może zarezerwować działkę tylko obok budynku. Płaci koszt w groszach wskazany w prawym górnym rogu tego budynku. Jeśli gracz rezerwuje działkę sąsiadującą z kilkoma budynkami, płaci najwyższy koszt (nie sumę wszystkich kosztów).

Jeśli wszystkie działki obok budynków są zarezerwowane, gracz znów może zarezerwować dowolne puste pole za 5 groszy.



1

**Uwaga!** Jeśli Twoja reputacja wynosi 3 albo więcej, płacisz za działkę tylko 1 grosz, bez względu na to, czy sąsiaduje z budynkiem, czy nie!

2. **Oznaczenie działki.** Gracz bierze ze swojej planszeczki 1. od lewej znacznik działki i umieszcza go na działce, którą rezerwuje. Gracz może mieć jednocześnie zarezerwowane maksymalnie 3 działki. Warto też pamiętać, że gracze, którzy podczas opłacania podatków będą mieć w Kutnej Horze kilka znaczników działek, zapłacą dodatkowy podatek. (Zob. str. 16).





## Akcja budynku

Jeśli gracz ma już kafelek budynku (dzięki akcji praw) i działkę w Kutnej Horze (dzięki akcji działki), może zbudować ten budynek na swojej działce.

- Wybór działki.** Gracz wybiera 1 ze swoich działek w Kutnej Horze i odklada znajdujący się na niej znacznik działki na swoją planszeczkę. Umieszcza go na 1. wolnym polu od prawej.



- Umieszczenie kafelka budynku na działce i opłacenie kosztu.** Koszt jest wyrażony w drewnie, więc gracz sprawdza aktualną cenę drewna i płaci odpowiednią liczbę groszy.




- Rozpatrzenie efektów kafelka.** Efekty są wyjaśnione na ostatniej stronie tej instrukcji. Na sąsiedniej stronie można zobaczyć przykładowe efekty.





- Odwrócenie kafelka.** Efekty po rozpatrzeniu nie mają już znaczenia.


- Tylko budynki gildii: postawienie domu i rozpatrzenie efektu domu.** Każdy rząd na planszeczce gracza odpowiada innej gildii. Gdy gracz zbuduje budynek danej gildii, zdejmuje 1. od lewej dom z jej rzędu (kładzie go na zbudowanym budynku) i rozpatruje wskazany obok efekt.



 Weź kafelek budynku publicznego. Innymi słowy, wykonujesz za darmo dodatkową akcję praw. Po prostu weź wierzchni kafelek z dowolnego stosu budynków publicznych, a potem przesuń ten stos na koniec.

 Weź żeton pelikana. Przechowuj go fioletową stroną do góry, aż go użyjesz.

 Zwiększ swoją reputację o wskazaną wartość.

 Jeśli wskazane są punkty, natychmiast je otrzymujesz.



**Uwaga!** Jeśli gracz buduje budynek publiczny, nie rozpatruje efektu domu.

Nie jest właścicielem tego budynku, więc nie umieszcza na nim domu.



## Budynki gildii

Gdy gracz buduje budynek gildii, zwiększa swoją produkcję dobra odpowiadającego tej gildii. Zmianę produkcji oznacza na swojej planszeczce.



Większość budynków gildii wsłazuje też, aby przesunąć wskaźnik dobra o 1 w prawo (jedynym wyjątkiem są budynki gildii górników).

### Gildia górników

Budynek gildii górników zwiększa produkcję rudy gracza. W tali rudy przekłada się tyle kart, o ile zwiększyła się produkcja.

Gracz oznacza rudę z budynków na swojej planszeczce na innym torze niż rudę z kopalni (ale to wciąż to samo dobro).



Gracz dobiera wierzchni kafelek technologii górniczej i natychmiast go zagrywa. Może go umieścić na dowolnym polu, na którym można umieścić nową kopalnię. Nie płaci za niego drewna.

Oznacza go górnikiem, którego bierze za darmo z obszaru obok swojej puli górników (górnika z puli używa tylko wtedy, gdy nie ma już innych górników na swojej planszeczce).

Wzięcie kafelka zwiększa poziom technologii górniczej, który wpływa na to, ile kafelków gracz dobiera podczas akcji kopalni.



Niektóre gildie angażują się w budowę katedry św. Barbary. Ten efekt powoduje odwrócenie aktualnego kafelka św. Barbary. Żaden z graczy nie będzie mógł użyć jego efektu w tej rozgrywce. Należy zwiększyć podatki o wartość wskazaną w dolnej części odwracanego kafelka.



## Budynki publiczne



Budynki z symbolem arystokraty to budynki publiczne. Różnią się od budynków gildii pod ważnym względem. **Budynku publicznego gracz nie oznacza domem w swoim kolorze.**

Ma to kilka konsekwencji:

- Gracz nie rozpatruje efektu domu.
- Gracz nie jest właścicielem tego budynku.
- Gracz nie zwiększa żadnej produkcji dzięki temu budynkowi.
- Budynek nie zapewni graczowi punktów na koniec gry – a w każdym razie nie bezpośrednio.

Jednak dzięki rozważnemu umieszczeniu budynku publicznego gracz może zwiększyć wartość 1 albo nawet kilku swoich budynków gildii, dzięki czemu

ma szansę zdobyć dodatkowe punkty podczas punktowania arystokratów i na koniec gry. Budynki publiczne wywołują też potężne efekty natychmiastowe, które mogą zapewnić reputację, żetony pelikanów, a nawet punkty. Efekty są różne w zależności od arystokraty.



Wszystkie budynki publiczne dodają żeton arystokraty do puli arystokratów. Należy wziąć odpowiedni żeton z banku i umieścić go na środku planszy ratusza na polu oznaczonym kolorowym symbolem arystokraty.

Arystokraci w puli nie wywołują żadnego natychmiastowego efektu, ale każdy z graczy może dodać arystokratę do rady miejskiej podczas akcji dochodu.

**UWAGA!** Budynki publiczne nie przynoszą graczom dochodu. Oznacza to, że jeśli gracz wyda wszystkie swoje początkowe grosze na drogi budynek publiczny, nie będzie w stanie w żaden sposób uzyskać pieniędzy. Na początku rozgrywki trzeba skoncentrować się na zapewnieniu sobie dochodu, a to oznacza budowanie budynków gildii i zwiększanie produkcji.



## Akcja dochodu

Akcja dochodu to jedyny sposób na uzyskanie pieniędzy. Gracz oblicza wartość całej swojej produkcji dóbr i pobiera z banku odpowiednią liczbę groszy.



Fioletowy gracz ma produkcję srebra na poziomie 3. Cena srebra wynosi aktualnie 3 grosze, więc gracz otrzyma za nie 9 groszy. Gracz ma też budynek gildii górników z produkcją rudy wynoszącą 2, a oprócz tego jego kopalnie zapewniają produkcję rudy wynoszącą 4. Łączna produkcja rudy wynosi 6. Ruda jest teraz warta 4 grosze, więc otrzyma za nią aż 24 grosze! Gracz bierze z banku w sumie 33 grosze.

### Dodanie arystokraty do rady miejskiej

Zawsze gdy gracz zbuduje budynek publiczny, należy dodać do puli arystokratów 1 żeton arystokraty określonego koloru z banku. Arystokraci w puli czekają, aby się dostać do rady miejskiej, a do tego czasu nie wywołują żadnego efektu.



Podczas akcji dochodu po pobraniu dochodu gracz może zapłacić 10 groszy, aby umieścić arystokratę w radzie miejskiej – bierze 1 żeton arystokraty z puli i umieszcza go na odpowiednim obszarze punktowania w pobliżu hrawędzi planszy. (Nie można zapłacić więcej, aby przesunąć więcej niż 1 żeton arystokraty). Na końcu każdej z 3 ostatnich rund wszyscy gracze otrzymają punkty zapewnione przez tego arystokratę. (Więcej na str. 16).



## Akcja św. Barbary

Bractwo Bożego Ciała (którego znak heraldyczny widnieje na żetonach pelikanów) organizuje budowę wielkiej katedry i wsparcie graczy będzie bardzo pomocne. Akcja św. Barbary może zapewnić znaczne korzyści dzięki użyciu żetonu pelikana.



Najpierw gracz używa 1 żetonu pelikana. Odwraca ten żeton ze strony fioletowej na srebrną. Jeśli nie ma nieużytego żetonu pelikana, nie może wykonać akcji św. Barbary.

Następnie gracz rozpatruje aktualny kafelek św. Barbary. Każdy kafelek ma inny efekt (wszystkie efekty są wyjaśnione na ostatniej stronie tej instrukcji). Po rozpatrzeniu efektu gracz odwraca kafelek. Następny kafelek staje się teraz aktualnym kafelkiem św. Barbary. Kafelki rozpatruje się po kolei – od lewej do prawej, od dołu do góry (przecież nie da się budować katedry od góry).



Podczas akcji św. Barbary należy zignorować symbol wzrostu podatku widoczny na kafelku. Uwzględnić się go tylko wtedy, gdy kafelek zostaje odwrócony w wyniku zbudowania niektórych budynków gildii (w tej sytuacji żaden z graczy nie otrzymuje korzyści z danego kafelka św. Barbary).



## Akcja uniwersalna



AKCJA  
UNIWERSALNA



Akcja uniwersalna pozwala wykonać dowolną inną akcję. Jednak aby użyć akcji uniwersalnej, gracz musi najpierw zmniejszyć swoją reputację o 1.



**Uwaga!** Jeśli Twoja reputacja wynosi 6 albo więcej, nie ponosisz tej kary!



## SKRYBOWIE

Prawo górnicze wprowadzone przez króla określało, kto i w jaki sposób mógł czerpać zysk z kopalni i ile musiał oddawać królowi. I tak przemysł górniczy Kutnej Hory siedł w parze z królewską biurokracją. W grze budynki skrybów odzwierciedlają różne działania administracyjne, dzięki którym zyski górnicze były sprawiedliwie dzielone – albo przynajmniej legalnie.

## BUDOWNICZOWIE

Drewno w grze symbolizuje różne materiały wykorzystywane w budownictwie, m.in. drewno, kamień, cegły. Gildia budowniczych reprezentuje natomiast różne gildie tworzone przez rzemieślników, którzy budowali Kutną Horę. Stałe wznoszono budowle, przebudowywano je i rozbudowywano, więc przedsięwzięcia budowlane wymagały zaangażowania wielu cieśli, kamieniarzy, dekarzy, stolarzy, tynkarzy, malarzy i szklarzy.

## KUPCY

W Kutnej Horze działało wiele gildii skupiających różne zawody, które były potrzebne, aby wykarmić tysiące ludzi. Srebro, choć cenne, nie było jadalne. A zatem wraz z rozwojem kopalni bogacili się piekarze, rzeźnicy i sprzedawcy warzyw. Powstawały nawet budki, w których – niczym w dzisiejszych fast foodach – górnicy mogli kupić chlebki z mięsem i warzywami.

## KARCZMARZE

Liczyło się nie tylko piwo, ale też odpoczynek po ciężkim dniu pracy. Sprzedaż piwa, podawanie jedzenia i zapewnienie miejsca, gdzie można się umyć – wszystko to było ze sobą powiązane. Łaźnie łączyły cechy dzisiejszego spa i zakładu fryzjerskiego, a gołbroda zajmował się nie tylko zarostem klientów, ale też ich uzębieniem i zdrowiem. Piwo zatem symbolizuje w grze znacznie więcej niż jedynie trunk. Ale oczywiście reprezentuje też mnóstwo piwa.

## Zmiany rynkowe

Podczas rozgrywki na kartach populacji i kartach rudy mogą się pojawić poniższe symbole.

**4** Gwiazdka obok liczby oznacza, że liczba właśnie się zmieniła.



Ten symbol oznacza, że popyt jest tak wielki, że miasto podejmuje kroki, nie czekając na graczy. Gdy ten symbol się pojawi, należy natychmiast przesunąć wskaźnik o 1 w prawo. Należy też odszukać odpowiedni stos na planszy ratusza i odrzucić z niego wierzchni kafelek. Następnie należy przesunąć ten stos na koniec rzędu i przesunąć stosy, aby wypełnić puste miejsca. (Jeśli stosu już nie ma, ponieważ gracze wzięli budynki, lecz jeszcze ich nie wybudowali, nie odrzuca się żadnego kafełka, ale wciąż trzeba przesunąć wskaźnik).



Czerwony symbol „X” wskazuje, że na rynku nie ma popytu na dane dobro. Żaden z graczy nie może zbudować budynku tego rodzaju, chyba że popyt wzrośnie. (Gracze wciąż mogą nabywać prawa do tych budynków, ale nie mogą ich jeszcze budować w Kutnej Horze).



Ten symbol oznacza, że zostały już użyte wszystkie karty (ich jedna strona). Należy wyjąć całą talię ze stojaka, odwrócić ją i włożyć z powrotem. Kolejna karta w talii populacji będzie oznaczona numerem 20, a w talii rudy – numerem 15.

## Reputacja



Stracisz tyle punktów, jeśli Twój znacznik będzie się tu znajdował na koniec gry (te wartości nie wywołują efektu w trakcie gry).



Otrzymasz tyle punktów, jeśli Twój znacznik będzie się tu znajdował na koniec gry (te wartości nie wywołują efektu w trakcie gry).

Za każdym razem, gdy Twój znacznik miałby zostać przesunięty dalej w tę stronę, natychmiast otrzymujesz 2 punkty.

Za każdym razem, gdy Twój znacznik miałby zostać przesunięty dalej w tę stronę, natychmiast tracisz 2 punkty.

Gdy Twoja reputacja wynosi 3 albo więcej, zarezerwowanie działki kosztuje Cię tylko 1 grosz zamiast standardowego kosztu.

ORAZ

Gdy Twoja reputacja wynosi 6 albo więcej, akcja uniwersalna nie kosztuje Cię reputacji.



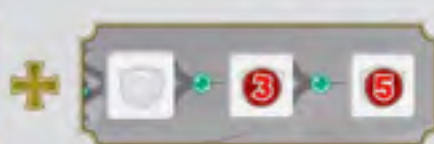
# Koniec rundy

Runda dobiega końca, gdy każdy z graczy wykona swoją 3. turę. Gdy to nastąpi, gracze decydują, czy zapłacić podatki.

## Podatki



Każdy z graczy musi albo zapłacić podatki, albo stracić reputację zgodnie z aktualną pozycją znacznika podatków. (Gracz może zdecydować, że traci reputację, nawet jeśli ma wystarczającą ilość pieniędzy, aby zapłacić podatki. Jeśli natomiast nie ma wystarczającej ilości pieniędzy, traci reputację i nic nie płaci).



Gracze, którzy aktualnie mają w Kutnej Horze więcej niż 1 znacznik działki, płacą wyższe podatki zgodnie z symbolami na ich planszetchach. Gracz płaci dodatkowo 3 grosze, jeśli na koniec rundy ma w Kutnej Horze 2 znaczniki działek, albo 8 groszy (3 + 5), jeśli ma tam 3 znaczniki działek. (Jeśli gracz zdecyduje, że nie płaci podatków, nie płaci również tego dodatkowego podatku).

## Przygotowanie do następnej rundy

Na koniec rundy może być konieczne wykonanie też innych czynności. Są one opisane poniżej. Po zakończeniu rundy znacznik pierwszego gracza należy przekazać sąsiadowi z lewej. Wszyscy gracze biorą karty akcji z powrotem na rękę.

### Budynki z czerwonym symbolem arystokraty



Podczas przygotowania do gry na torze rund zostały umieszczone 3 kafelki budynków z czerwonym symbolem arystokraty. W rozgrywce 4-osobowej wchodzi one do gry na koniec rundy 2, a w rozgrywce 2- i 3-osobowej – na koniec rundy 3. W odpowiednim momencie należy je potasować, a następnie umieścić po 1 na końcu każdego rzędu na planszy ratusza (w przeciwieństwie do innych kafelków nie układają się na 1 stosie). Od teraz są dostępne.



### Karty wydarzeń

Karty wydarzeń używa się w rozgrywkach 2-osobowych. W rozgrywkach z udziałem większej liczby graczy są opcjonalne. Karta przydzielona do danej rundy wskazuje, kiedy rozpatruje się efekt – zwykle na koniec rundy.



Niektóre wydarzenia wskazują też, aby przełożyć karty w talii populacji albo w talii rudy. Należy to zrobić na koniec rundy przed opłaceniem podatków i punktowaniem arystokratów.



Podczas przygotowania do następnej rundy należy odkryć nową kartę wydarzenia. Jeśli ta karta powoduje zwiększenie podatków, należy natychmiast przesunąć znacznik podatków.

### Punktowanie arystokratów

Na koniec każdej z 3 ostatnich rund po opłaceniu podatków arystokraci umieszczeni w radzie miejskiej zapewniają wszystkim graczom punkty.



Dla każdego Twojego budynku otrzymujesz 1 punkt za każdy sąsiadujący z nim budynek publiczny. (Pomnóż te punkty przez liczbę zielonych żetonów arystokratów).



Ten gracz otrzymuje 4 punkty za każdy zielony żeton arystokraty w radzie.



Otrzymujesz 3 punkty za każde 2 użyte żetony pelikanów. (Policz użyte żetony pelikanów i podziel ich liczbę przez 2, zaokrąglając w dół. Punkty pomnóż przez liczbę srebrnych żetonów arystokratów).



Jeśli masz co najmniej 1 kopalnię w każdym rządzie, otrzymujesz 2 punkty. Jeśli masz co najmniej 2 kopalnie w każdym rządzie, otrzymujesz 4 punkty. (Punkty pomnóż przez liczbę złotych żetonów arystokratów).



Otrzymujesz 3 punkty za każdą kolumnę na swojej planszecie, z której zdjąłeś wszystkie domy. (Punkty pomnóż przez liczbę czerwonych żetonów arystokratów).



# Koniec gry

Rozgrywka 4-osobowa kończy się po 5 rundach, a 2- i 3-osobowa – po 6 rundach. Gracze zgromadzili już pewną liczbę punktów w trakcie rozgrywki, ale teraz nadszedł czas, aby sprawdzić, jakie rezultaty przyniosły ich długoterminowe strategie.

## Punktowanie końcowe



### Kutná Hora

Należy sprawdzić po kolei każdy budynek w mieście i przyznać właścicielowi danego budynku **1 punkt za każdy pasujący symbol** na sąsiednich budynkach i na obrzeżu miasta. (Należy obrócić na drugą stronę każdy budynek po przyznaniu punktów, aby było wyraźnie widać, które budynki nie były jeszcze punktowane).



### Kopalnie

Należy sprawdzić każdy rząd kopalni i policzyć w nim wszystkie gwiazdki. Liczba gwiazdek określa, ile punktów zostanie przyznanych za dany rząd, zgodnie ze schematem na planszy kopalni. Graczom należy przyznać punkty odpowiednio do zajętego miejsca pod względem liczby gwiazdek na ich kopalniach w danym rzędzie. Ilustruje to przykład poniżej.

Gracze, którzy nie mają żadnych gwiazdek, nie otrzymują punktów, nawet jeśli mają w danym rzędzie kopalnie. Gracze remisujący otrzymują pełną liczbę punktów za dane miejsce. Na przykład jeśli 2 graczy remisuje na 2. miejscu, obydwaj otrzymują pełną liczbę punktów za 2. miejsce, nikt jednak nie otrzymuje punktów za 3. miejsce.



*Tartak niebieskiego gracza punktuje za symbole czerwone i żółte. Gracz otrzymuje zatem 6 punktów – 3 za budynek publiczny nad tartakiem, 1 za budynek po prawej, 1 za budynek poniżej i 1 za wioskę na obrzeżu.*



*W tym rzędzie jest 6 gwiazdek. Zgodnie z informacją na planszy rząd z taką liczbą gwiazdek jest wart 3/2/1 punkt. Gracze fioletowy i niebieski remisują na 1. miejscu pod względem liczby gwiazdek, więc zdobywają po 3 punkty. Nikt nie otrzymuje punktów za 2. miejsce. Zielony gracz otrzymuje 1 punkt z 3. miejsce. Pomarańczowy gracz nie ma żadnych gwiazdek, więc nie otrzymuje punktów, niezależnie od tego, ilu innych graczy jest w tym rzędzie.*



### Dochód

Każdy gracz oblicza swój dochód zgodnie z cenami dóbr na koniec gry. Następnie dzieli uzyskaną liczbę przez 10 (zaokrąglając w dół). Wynik wskazuje, ile otrzymuje punktów. Na przykład za dochód wynoszący 48 gracz otrzymuje 4 punkty.



### Reputacja

Niektórzy gracze mogą otrzymać albo stracić punkty w zależności od pozycji ich znaczników na torze reputacji na koniec gry.



### Inne elementy

Gracz otrzymuje 1 punkt za każdy kafelek budynku znajdujący się w wycięciu jego planszethki, każdą zarezerwowaną działkę, na której nie zbudował budynku, i każdy nieużyty żeton pelikana.

### Wygrana

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów. Remis rozstrzyga się na korzyść gracza, któremu zostało najwięcej groszy. Ewentualne dalsze remisy rozstrzyga się drogą pojedynku na kopie (chyba że gracze zgodzą się remisować).



W średniowiecznej Europie kościół stanowił centrum codziennego życia. Zwłaszcza górnicy mieli świadomość, że każdego dnia są zdani na łaskę siły wyższej. Pierwsze kaplice budowano z drewna w pobliżu kopalni. Ale gdy miasto się rozrastało, jego mieszkańcy zaczęli wznosić kościoły z kamienia. Wiele tych budowli stoi do dziś.

## WYSOKI KOŚCIÓŁ NAJŚWIĘTSZEJ MARII PANNY



Kościół nazywano wysokim, ponieważ górował nad miastem, usytuowany wyżej niż drugi kościół w Kutnej Horze poświęcony Marii Pannie.

Jego budowę sfinansowali kutnohorscy mincerze. Został zbudowany tak, aby nawa główna była tej samej wysokości co nawy boczne. Dzięki temu światło padało na wiernych równomiernie – w przeciwieństwie do innych kościołów tamtej epoki, w których niektórzy mogli modlić się w świetle, a ci niższego stanu musieli zadowolić się cieniami.

Egalitaryzm mincerzy nie był jednak absolutny. Ważni obywatele, którzy mieszkali w pobliżu, mieli specjalne przejścia, prowadzące bezpośrednio do świątyni. Dzięki nim mogli uczestniczyć w nabożeństwach niezależnie od pogody i bez konieczności przemieszczania się brudnymi ulicami.

## KOŚCIÓŁ MARII PANNY NA NÁMĚTI

Jak głosi legenda, drugi kościół pod wezwaniem Marii Panny, powstał dzięki... śmieciom. Na targu rudy codziennie czyszczono bruk i zbierano resztki srebra. W końcu uzbierało się tyle srebrnego pyłu, że udało się ufundować budowę kościoła.

Dlaczego dwa najważniejsze kościoły w Kutnej Horze poświęcono Marii Pannie? Ponieważ Maria była patronką bazyliki w pobliskim Sedlcu i w ten sposób tamtejszy opat chciał podkreślić, że nowe miasto podlega jego władzy kościelnej.



## KATEDRA ŚW. BARBARY



Tak naprawdę ta świątynia to kościół pod wezwaniem św. Barbary, katedra jest bowiem siedzibą biskupa. Ten kutnohorski kościół często jest jednak nazywany katedrą św. Barbary, ponieważ został wybudowany w stylu gotyckich katedr.



W celu wzniesienia tej wspaniałej budowli w 1388 roku gildia skrybów utworzyła Bractwo Bożego Ciała. Znak heraldyczny bractwa nie jest znany, ale mógł to być symbol pelikana, który jest widoczny na kościele. Wierzono, że pelikan przebija swoją pierś, aby wykarmić młode własną krwią, co dla średniowiecznych Europejczyków symbolizowało Jezusa i jego ofiarę.

Jako że wszystkie kościoły Kutnej Hory znajdowały się pod jurysdykcją opactwa w Sedlcu, Bractwo Bożego Ciała postanowiło wznieść świątynię poza murami miasta. Dzięki temu budowla nie musiała też być dostosowana do sąsiednich zabudowań. To zachęciło bractwo do rozmachu – zaplanowano budowę wspaniałej świątyni w stylu katedry. Jak w wielu podobnych przypadkach prace trwały stulecia i nigdy nie zostały zakończone w takim stopniu, jak wyobrażali sobie fundatorzy.

W 1400 roku kościół był już używany, mimo że ściany zostały wzniesione jedynie do połowy, a rolę dachu pełniła plandefla. W średniowieczu uczestnictwo w nabożeństwie odprawianym na placu budowy nie było wcale czymś niespotykanym.

W grze katedra też znajduje się poza murami miasta – jak prawdziwy kościół. I tak jak on nie ma terminu ukończenia budowy. Czy uda się Wam ją zbudować w całości przed zakończeniem rozgrywki? Czy wierni spędzą całą rozgrywkę pod prowizorycznym dachem? Wszystko w Waszych rękach.



## Załącznik

### Przypomnienie zasad

- Gracz może uzupełnić swoją pulę górników tylko w ramach 1. kroku akcji kopalni, przed umieszczeniem kopalni, a nie po jej umieszczeniu.
- Jeśli gracz ma dobrać kafelki kopalni, a stos jest pusty, należy potasować cały stos kafelków odrzuconych i utworzyć nowy stos kafelków kopalni (3 zestawy kafelków będą teraz wymieszane).
- Kopalnia nie wpływa na koszt pola nad nią ani nie daje dostępu do tego pola.
- Poziom technologii górniczej zwiększa się tylko wtedy, gdy gracz zbuduje budynek gildii górniczej.
- Gracz nie może wziąć budynku gildii, do której nie należy.
- Produkcja może przekroczyć 10. Należy wtedy zostawić znacznik na polu „10” i używać dodatkowego znacznika do śledzenia produkcji powyżej 10.
- Efekt domu pozwalający wziąć kafelki budynku za darmo odnosi się tylko do budynków publicznych.

### Sytuacje specjalne

#### BRAK ELEMENTÓW

Liczba elementów na planszecie gracza jest ograniczona. Jeśli akcja wymaga użycia znacznika działki, domu albo górnika, a gracz nie ma danego elementu, wówczas cała akcja nie ma efektu. Liczba żetonów arystokratów jest ograniczona do 3 w każdym kolorze. Jeśli efekt wymaga użycia żetonu arystokraty, który nie jest dostępny, należy zignorować tę część efektu. Liczba żetonów pelikanów i groszy jest nieograniczona. Jeśli zabraknie któregoś z tych elementów, należy użyć zamienników.

#### IGNOROWANIE AKCJI I EFEKTÓW ŚW. BARBARY

Gracz zawsze może zignorować efekt wykonywanej akcji. Na przykład może zagrać kartę akcji i ogłosić, że nie rozpatruje efektu. Może zignorować akcję praw zapewnianą przez dom i wciąż otrzymać punkty za ten dom. Może zagrać kartę akcji św. Barbary i zignorować środkowy efekt kafelka. Ta ostatnia zasada dotyczy nawet tych środkowych efektów, które nie są akcjami. Na przykład podczas rozpatrywania kafelka nr 6 gracz może zignorować efekt arystokraty i po prostu otrzymać 2 punkty. Podczas rozpatrywania kafelka nr 3 gracz musi zmniejszyć swoją reputację o 1, ale może nie usuwać domu (i tym samym nie zwiększać produkcji).

#### GÓRNICZY, KOPALNIE I TECHNOLOGIA GÓRNICZA

Gracz może zapłacić pełny koszt, aby dodać tylko 1 górnika do swojej puli. Po obejrzeniu dobranych kopalni gracz może odrzucić je wszystkie i nie zbudować żadnej kopalni. Podobnie gracz może usunąć z gry kafelki technologii górniczej, zamiast go zagrzywać.

#### LIMITY

Podatki nie mogą przekroczyć wartości 25. Jeśli talia populacji albo talia rudy dotrze do karty o najwyższym numerze, należy ignorować efekty wskazujące, aby przełożyć kartę.

## Twórcy

ONDŘEJ BYSTRŮN • PETR ČÁSLAVA • PAVEL JAROSCH

**OPRACOWANIE:** Tomáš „Uhlík” Uhlík  
Emil Jenerál  
Jakub Uhlík  
Vít Vodička  
Adam Španěl

**PROJEKT GRAFICZNY:** Radek „RBX” Boxan

**ILUSTRACJE:** Milan Vavroň  
Jakub Politzer  
Štěpán Drašťák  
Dávid Jablonoušký

**ZWIASTUN I MODELE 3D:** Radim „Finder” Pech  
Roman Bednář

**FOTOGRAFIE KUTNEJ HORY:** Josef Čáslava

**PRODUKCJA:** Vít Vodička

**INSTRUKCJA:** Jason Holt

**KIEROWNIK PROJEKTU:** Jan „Zvonda” Zvoniček

**NADZÓR PROJEKTU:** Petr Murmah

**TŁUMACZENIE:** Agnieszka Chrzanowska

**REDAKCJA:** zespół Rebel

**ONDŘEJ:** Dedykuję tę grę mamie, która podsunęła mi pomysł stworzenia jej, oraz mojej żonie Katy, która bardzo mi pomagała przez lata pracy nad grą i przygotowała piękne ilustracje do prototypu. Dziękuję!

**PETR:** Dedykuję tę grę tacie, który uwiecznił Kutną Horę na zachwycających fotografiach. I Charlesowi i Sandy, których niestety zostawiłem w mieście samych. Obiecuję, że następnym razem będę lepszym przewodnikiem.

**Na specjalne podziękowania zasługują:**

**Jirka Paloch** za to, że był najbardziej oddanym testerem i fanem od najwcześniejszych wersji STU.

**María Vershinina** za matematyczne i psychologiczne dyskusje podczas testowania gry.

Pracownicy **Czeskiego Muzeum Srebra** za poświęcony czas i cierpliwe odpowiadanie na nasze pytania.

**Emil Jenerál** za to, że jest najlepszym ambasadorem gry. ♦ **Radek „RBX” Boxan** przede wszystkim za przecistawianie się popularnym opiniom. ♦ **Jason Holt** za emocjonujące dyskusje historyczne, które prowadziłem. ♦ **Kuba „Profesor” Kutil** za to, że wspierał nas w odpowiednim momencie. ♦ **Daniele Tascini** za rady na temat tego, czego gracze naprawdę chcą. ♦ **Kuba Uhlík** za całą niewidzialną pracę, którą wykonał, wszystko organizując. ♦ **Tomáš „Uhlík” Uhlík** i **Vít Vodička** za tygodnie, które spędziliśmy razem nad balansowaniem gry. ♦ **Milan Vavroň** za to, że tworząc fantastyczne ilustracje, słuchał wszystkich opinii. ♦ **Jakub Politzer** za to, że pomógł nam urzeczywistnić naszą wizję gry pod względem graficznym. ♦ **Jan „Zvonda” Zvoniček** za to, że zachowywał spokój, gdy wszyscy się denerwowali. ♦ **Adam Španěl** za wszystkie pomysły dotyczące projektu mechaniki odzwierciedlającej proces górniczy.

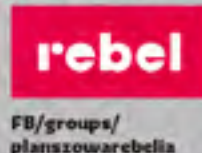
**Rodzina i przyjaciele** za to, że cały czas w nas wierzyli.

Dziękujemy całemu zespołowi CGE za niestrudzoną pracę nad naszą grą, jej przygotowaniem i promocją.

**Najbardziej zaangażowani testerzy z CGE i z różnych wydarzeń:**

David Neduiděk, Iva Neduidková, Honza Bartoš, Zuzana Zadražilová, Tomáš Zadražil, Jana Mikulová, Klára Neduidková, Miroslav Felix Podlesný, Regina Urzajajeva, Tomáš Helmich, Pavlína Horová, Zdeňka Čermáková, Martin „Jntoš” Sedmera, celý District 5, Ruda Malý, Petr „Peca” Palíčka, Jelle Severancek, Michal Mašek, Daniel Knápek, Jiří „Rümen” Nöblich, Pavel „Money are not important” Češka, Ondřej Černoch, Petr „Pitrs” Horáček, Petr „Youda” Plašil, Milan „Ozzy” Zborník, Michal Ringer, Michaela Machová, Ladislav Pospěch, Son Tung Pham, Lea Červenánská, Miloš Procházka, Ivan „Ehlp” Dostál, Diana Laffersová

Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA**.















FB/groups/  
planszowarebelia







© Czech Games Edition  
Październik 2023  
www.CzechGames.com



## Efekty kopalni i budynków

-  Zwiększ swoją produkcję danego dobra o wskazaną wartość.
-  Przesuń dany wskaźnik dobra o 1 w prawo.
-  Weź wierzchni kafelek technologii górniczej i zagraj go tak, jakby to była darmowa kopalnia – nie płac drewna i oznacz ten kafelek 1 z górników spoza puli.
-  Przelóż wskazaną liczbę kart w talii rudy.
-  Przelóż wskazaną liczbę kart w talii populacji.
-  Natychmiast otrzymujesz wskazaną liczbę punktów.
-  Zwiększ swoją reputację o wskazaną wartość.
-  Weź wskazaną liczbę żetonów pelikanów. Przechowuj je fioletową stroną do góry, aż je użyjesz.
-  Zwiększ podatki o wskazaną wartość.
-  Weź z banku wskazany żeton arystokraty i dodaj go do puli arystokratów.
-  Usuń ze swojej planszki 1 dom. (Musi to być dom najbardziej z lewej w danym rzędzie. Zignoruj jego efekt).
-  Odwróć aktualny kafelek św. Barbary. Jeśli był na nim symbol podatku, zwiększ podatki o wskazaną wartość. (Jeśli zostało już zbudowanych 11 kafełków, zignoruj ten efekt).

## Zmiany rynkowe

-  Gwiazdka obok liczby oznacza, że liczba właśnie się zmieniła.
-  Miasto buduje budynek. Należy odrzucić wierzchni kafelek z odpowiedniego stosu i przesunąć wskaźnik w prawo. (Zob. pełne wyjaśnienie na str. 15).
-  Nie można aktualnie budować budynków produkujących dane dobro.
-  Należy odwrócić talię.

## Św. Barbara



1. Zwiększ swoją reputację o 2.
2. Zwiększ swoją reputację o 1. Wykonaj akcję praw, ale nie płac za wzięcie kafełka budynku.
3. Zmniejsz swoją reputację o 1. Wybierz gildię na swojej planszeczce i usuń 1. od lewej dom z jej rzędu, aby zwiększyć produkcję danego dobra o 2. (Nie rozpatruj efektu tego domu).
4. Zwiększ swoją reputację o 1. Wykonaj akcję działki. Nie płacisz za tę działkę i nie musisz rezerwować działki obok budynku.
5. Zmniejsz swoją reputację o 2. Wykonaj 2 akcje dochodu. (Oznacza to, że pobierasz dochód dwukrotnie i możesz 2 razy dodać żeton arystokraty do rady miejskiej).
6. Otrzymujesz 2 punkty. Weź żeton arystokraty z banku (nie z puli na planszy) i dodaj go do rady miejskiej.
7. Dla każdego Twojego budynku: zwiększ swoją reputację o 1 za każdy budynek publiczny znajdujący się obok tego budynku.
8. Otrzymujesz 1 punkt. Wykonaj akcję budynku, ale nie płac za nią drewna.
9. Wykonaj 2 akcje kopalni. Nie płac drewna za budowę. Oznacz zbudowane kopalnie nieużyтыми górnikaми spoza puli (górników z puli użyj tylko wtedy, gdy są to jedyni górnicy, jacy Ci zostali).
10. Wybierz 1 ze swoich budynków. Otrzymujesz 1 punkt za każdy pasujący symbol na sąsiednich budynkach i na obrzeżu (jak podczas punktowania końcowego, tyle że teraz punktujesz tylko 1 budynek).
11. Otrzymujesz 5 punktów, następnie odwróć ten kafelek. Od tej pory każdy gracz, który wykonuje akcję św. Barbary, zwiększa swoją reputację o 2.